

**Perancangan Buku *Pop up* Cerita Bergambar “Yanes Penakut Yang  
Menjadi Pemberani” Untuk Anak Usia 7-8 Tahun**

**Artikel Ilmiah**



**Peneliti :**

**Antonius Agung Tri Putranto (692011042)**

**T. Arie Setiawan Prasida, S.T., M.Cs.**

**Program Studi Desain Komunikasi Visual**

**Fakultas Teknologi Informasi**

**Universitas Kristen Satya Wacana**

**Salatiga**

**Desember 2018**

**Perancangan Buku *Pop up* Cerita Bergambar “Yanes Penakut Yang Menjadi Pemberani” Untuk Anak Usia 7-8 Tahun**

**Artikel Ilmiah**

**Diajukan kepada  
Fakultas Teknologi Informasi  
Untuk memperoleh Gelar Sarjana Desain**



1956

**Peneliti :**

**Antonius Agung Tri Putranto (692011042)**

**T. Arie Setiawan Prasida, S.T., M.Cs.**

**Program Studi Desain Komunikasi Visual**

**Fakultas Teknologi Informasi**

**Universitas Kristen Satya Wacana**

**Salatiga**

**Desember 2018**

# Lembar Pernyataan Tidak Plagiat



PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS  
UNIVERSITAS KRISTEN SATYA WACANA  
Jl. Diponegoro 52 – 60 Salatiga 50711  
Jawa Tengah, Indonesia  
Telp. 0298 – 321212, Fax. 0298 321433  
Email: library@adm.uksw.edu ; http://library.uksw.edu

## PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Antonius Agung Tri Putrato  
NIM : 692011092 Email : antonius.agung92@gmail.com  
Fakultas : Teknologi Informasi Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Judul tugas akhir : Perancangan Buku Pop Up Cerita Bergambar "Yanes Penakut Yang Menjadi Pemberani" Untuk Anak Usia 7-8 Tahun.  
Pembimbing : 1. T. Arie Sekiawan Prasida, S.T., M.Cs.  
2. \_\_\_\_\_

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Hasil karya yang saya serahkan ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar kesarjanaan baik di Universitas Kristen Satya Wacana maupun di institusi pendidikan lainnya.
2. Hasil karya saya ini bukan saduran/terjemahan melainkan merupakan gagasan, rumusan, dan hasil pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan narasumber penelitian.
3. Hasil karya saya ini merupakan hasil revisi terakhir setelah diujikan yang telah diketahui dan disetujui oleh pembimbing.
4. Dalam karya saya ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali yang digunakan sebagai acuan dalam naskah dengan menyebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari terbukti ada penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya saya ini, serta sanksi lain yang sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Kristen Satya Wacana.

Salatiga, 11 Januari 2019

METERAI  
TEMPEL  
Rp. 6.000,-  
6000  
Antonius Agung Tri Putrato  
Tanda tangan & nama terang mahasiswa

# Lembar Pernyataan Persetujuan Akses



PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS  
UNIVERSITAS KRISTEN SATYA WACANA  
Jl. Diponegoro 52 – 60 Salatiga 50711  
Jawa Tengah, Indonesia  
Telp. 0298 – 321212, Fax. 0298 321433  
Email: library@adm.uksw.edu ; http://library.uksw.edu

## PERNYATAAN PERSETUJUAN AKSES

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Antonius Agung Tri Putranto  
NIM : 602011042 Email : antonius.agung92@gmail.com  
Fakultas : Teknologi Informasi Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Judul tugas akhir : Perancangan Buku Pop Up Cerita Bergambar "Yanes Penakut Yang Menjadi Pemberani" Untuk Anak Usia 7-8 Tahun

Dengan ini saya menyerahkan hak *non-eksklusif*\* kepada Perpustakaan Universitas – Universitas Kristen Satya Wacana untuk menyimpan, mengatur akses serta melakukan pengelolaan terhadap karya saya ini dengan mengacu pada ketentuan akses tugas akhir elektronik sebagai berikut (beri tanda pada kotak yang sesuai):

- a. Saya mengizinkan karya tersebut diunggah ke dalam aplikasi Repositori Perpustakaan Universitas, dan/atau portal GARUDA
- b. Saya tidak mengizinkan karya tersebut diunggah ke dalam aplikasi Repositori Perpustakaan Universitas, dan/atau portal GARUDA\*\*

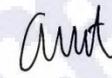
\* Hak yang tidak terbatas hanya bagi satu pihak saja. Pengajar, peneliti, dan mahasiswa yang menyerahkan hak non-eksklusif kepada Repositori Perpustakaan Universitas saat mengumpulkan hasil karya mereka masih memiliki hak copyright atas karya tersebut.  
\*\* Hanya akan menampilkan halaman judul dan abstrak. Pilihan ini harus dilampiri dengan penjelasan/ alasan tertulis dari pembimbing TA dan diketahui oleh pimpinan fakultas (dekan/kaprodi).

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Salatiga, 11 Januari 2019

Mengetahui,

  
T. Arie Setiawan Prasida, S.T., M.Cs.  
Tanda tangan & nama terang pembimbing I

  
Antonius Agung Tri Putranto  
Tanda tangan & nama terang mahasiswa

Tanda tangan & nama terang pembimbing II

## Lembar Persetujuan Pembimbing

### Perancangan Buku *Pop Up* Cerita Bergambar “Yanes Penakut Yang Menjadi Pemberani” Untuk Anak Usia 7-8 Tahun

Oleh,

ANTONIUS AGUNG TRI PUTRANTO  
692011042

ARTIKEL ILMIAH

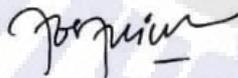
Diajukan Kepada Program Studi Desain Komunikasi Visual Guna Memenuhi Sebagian Dari  
Persyaratan Untuk Mencapai Gelar Sarjana Desain

Disetujui oleh,

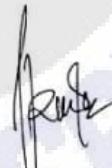


T. Arie Setiawan Prasida, S.T., M.Cs.  
Pembimbing

Diketahui oleh,



Wiwin Sulistyono, ST., M.Kom.  
Dekan



Birmanti Setia Utami, S.Sn., M.Sn.  
Ketua Program Studi

FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI  
UNIVERSITAS KRISTEN SATYA WACANA  
SALATIGA

2018

# Lembar Pengesahan

## Lembar Pengesahan

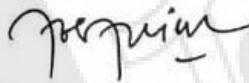
Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku *Pop Up* Cerita Bergambar "Yangs Penakut Yang Menjadi Pemberani" Untuk Anak Usia 7-8 Tahun  
Nama Mahasiswa : ANTONIUS AGUNG TRI PUTRANTO  
NIM : 692011042  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Teknologi Informasi

Menyetujui,

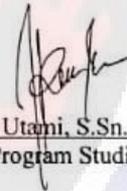


T. Arie Setiawan Prasida, S.T., M.Cs.  
Pembimbing

Mengesahkan,



Wiwin Sulistyono, ST., M.Kom.  
Dekan



Birmanti Setia Utami, S.Sn., M.Sn.  
Ketua Program Studi

1956

Dinyatakan Lulus Tanggal: 8 Januari 2019

Reviewer :

- Birmanti Setia Utami, S. Sn., M.Sn.



## 1. Pendahuluan

Kemajuan globalisasi menuntut individu untuk terus berkembang, berawal dari masa anak-anak menuju kearah dewasa. Salah satu peran yang sangat penting adalah kemampuan membaca pada masa anak. Membaca merupakan sebuah kegiatan produktif yang menyenangkan, anak dapat mengetahui dan belajar berbagai pengalaman hidup, pandangan atau gagasan manusia untuk membantu memecahkan masalah. Mengingat membaca memiliki banyak manfaat yang berguna bagi kehidupan maka diperlukan adanya minat di dalam diri seseorang [1].

Zaman yang semakin maju dan berkembang sangat mempengaruhi minat baca anak. Menurut hasil wawancara dengan Ibu Sri Sunaring Astoeti guru kelas 1 Sekolah Dasar Mardi Rahayu Ungaran mengatakan bahwa media membaca anak-anak yang berada di perpustakaan sekolah saat ini, masih belum dapat menarik minat baca anak. Anak lebih menyukai gadget daripada membaca, karena menurutnya gadget lebih menyenangkan. Oleh karena itu, perlu adanya media baru yang lebih menarik dan pemilihan cerita yang tepat agar minat baca anak meningkat. Emosi takut juga mempengaruhi anak dalam proses membaca.

Bukan hanya membaca, faktor emosi memiliki peran penting dalam pembentukan pola pikir dan perilaku manusia menjadi lebih baik. Emosi sangat kompleks, ada 6 emosi dasar diantaranya takut, jijik, marah, terkejut, bahagia dan sedih [2]. Kemampuan anak dalam mengendalikan diri serta emosi merupakan salah satu kecerdasan emosional (*Emotional Intelligence*) yang dimilikinya. Kecerdasan emosional meliputi bagaimana semangat dan ketekunan anak, kemampuan anak untuk memotivasi diri sendiri [3]. Salah satu emosi yang paling mudah terjadi adalah emosi takut. Takut adalah suatu tanggapan emosi yang terjadi sebagai respons terhadap suatu ancaman. Pengalaman yang tidak menyenangkan akan membuat anak merasa takut. Rasa takut dapat mempengaruhi tingkah laku anak. Tidak hanya itu, anak yang takut memiliki resiko besar untuk mengalami kesulitan dalam belajar, kurang percaya diri dan memiliki gangguan jiwa [4]. Menurut hasil wawancara dengan Ibu Sri Sunaring Astoeti anak usia 7-8 tahun mudah mengeluarkan rasa takutnya. Faktor yang menyebabkan rasa takut diantaranya ingatan tentang pengalaman yang tidak menyenangkan, cerita / gambar seram, film / TV. Ekspresi emosi yang mudah terlihat adalah panik, lari, menghindar, bersembunyi dan menangis. Rasa takut bisa mempengaruhi proses belajar khususnya dalam hal membaca, karena itulah anak-anak perlu belajar mengenai emosi takut dan cara mengatasinya untuk menjadi pemberani.

Anak usia 7-8 tahun umumnya sudah berada dalam jenjang pendidikan sekolah dasar kelas (1 dan 2). Proses pembelajaran yang diterima anak dikelas sudah lebih terarah pada penguasaan membaca, menulis dan mulai mendapatkan materi pembelajaran yang lebih luas.

Oleh karena itu, pembelajaran anak usia 7-8 tahun sangatlah penting untuk pembentukan dan pengembangan anak menjadi lebih terarah dengan baik [5].

Penduduk pedalaman Papua yang mendiami dataran rendah memiliki mata pencaharian sebagai peramu sagu, berkebun, menangkap ikan disungai, berburu hutan disekeliling lingkungannya. Penduduk pedalaman memiliki keberanian dalam kegiatannya mencari kebutuhan hidup (makan dan penghasilan). Papua mendapat bantuan dari pemerintah untuk pembangunan infrastruktur (jembatan, jalan, dan pengisian bahan bakar) yang bertujuan agar mempermudah masyarakat dalam melakukan kegiatan sehari-hari dan memperkenalkan Papua sebagai bagian dari Negara Indonesia. Cerita dari daerah Papua masih jarang diketahui masyarakat luar pulau Papua. Oleh karena itu, penelitian ini mengangkat cerita dari Papua yang bertujuan agar lebih dikenal masyarakat dengan ciri khas cerita daerah tersebut [6]. Penelitian ini berjudul “Yanes Penakut Yang menjadi Pemberani”. Menurut hasil wawancara dengan Oskar salah satu orang yang berasal dari Papua, cerita Yanes Penakut Yang Menjadi Pemberani membawa pesan kepada anak untuk belajar bagaimana menghilangkan rasa takut dan melatih mentalnya agar di masa depan bisa menjadi seorang pemberani. Selain itu, cerita ini juga dapat mendekatkan hubungan antara anak dan orang tuanya serta memperkenalkan cerita lokal Indonesia (Papua) kepada anak.

Berdasarkan hal tersebut yang menjadi rumusan masalah adalah bagaimana meningkatkan minat baca anak-anak di zaman yang maju dan berkembang, bagaimana belajar tentang emosi takut dan mengatasinya menjadi pemberani, meningkatkan minat baca anak-anak untuk mengenal cerita lokal Indonesia.

Orang tua dapat menggunakan buku bergambar untuk memberikan pelajaran mengenai minat baca dan emosi takut. Buku bergambar juga merupakan salah satu pendekatan yang efektif kepada anak. Pesan atau nilai yang ingin disampaikan orang tua dapat dikomunikasikan dengan lebih menyenangkan melalui buku bergambar dan cerita. Buku bergambar lebih didominasi gambar dan ilustrasi dibandingkan dengan teksnya. Hal tersebut sangat cocok bagi anak-anak yang mudah bosan. Selain membaca dan melihat melalui gambar, anak akan diberikan *pop up* pada buku bergambar [7].

Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media *pop up*. Salah satu media yang sedang digemari anak saat ini adalah buku *pop up*. Buku *pop up* merupakan buku yang memiliki bagian khusus yang dapat muncul keluar membentuk 3 dimensi ketika halaman dibuka. Buku *pop up* lebih menarik untuk anak-anak, karena terdapat bagian yang timbul seperti sebuah kejutan dan membuat pembacanya penasaran dengan apa yang akan muncul pada buku tersebut [8].

Buku *pop up* memiliki berbagai manfaat, seperti lebih mendekatkan anak dengan orang tua, sehingga memberikan kesempatan untuk menikmati cerita, mengembangkan kreatifitas anak, merangsang imajinasi, dan menambah pengetahuan [9].

## 2. Tinjauan Pustaka

Penelitian pertama oleh Eddo Bakhtawar yang berjudul “Pembuatan Ilustrasi Buku *Pop up* Sebagai Media Pengenalan Huruf dan Nama-nama Binatang Pada Anak Usia Dini” sebagai upaya meningkatkan pengetahuan anak serta mempermudah dalam mengenal huruf dan nama-nama binatang. Pemilihan gambar kartun binatang dalam bentuk *pop up* sebagai stimulus untuk membantu anak dalam mengenal huruf dan bertujuan untuk mengembangkan ilustrasi buku sebagai media pengenalan huruf dan nama-nama binatang serta menerapkan ketrampilan dan pengetahuan dalam pembuatan ilustrasi buku sebagai media pengenalan huruf dan nama-nama binatang untuk anak usia dini. Hasil dari penelitian ini adalah, berhasil merancang buku *pop up* pengenalan Huruf dan nama-nama Binatang untuk anak yang menarik dan lebih mudah dipelajari anak-anak [10].

Penelitian Kedua oleh Aditya Dewa Kusuma yang berjudul “Perancangan Buku *Pop up Cerita Rakyat* Bledhug Kuwu. Penelitian ini dirancang dengan harapan dapat menjadi masukan bagi objek wisata Bledhug Kuwu agar mendapat perhatian lebih intens dari pemerintah terkait maupun masyarakat luas. Pemakaian teknik *pop up* bertujuan untuk membuat ilustrasi dalam cerita bergambar yang lebih menarik karena dapat menampilkan tampilan tiga dimensi dan unsur gerak. Tujuan dari pembuatan penelitian ini adalah melakukan perancangan buku berupa buku *pop up* cerita rakyat Bledhug Kuwu. Hasil dari penelitian ini adalah, media yang digunakan menarik dan interaktif bagi anak [11].

Dari kedua penelitian yang ada, perbedaan dari penelitian yang dilakukan yaitu penelitian pertama bertujuan untuk mempermudah anak dalam mengenal huruf dan nama-nama binatang, sedangkan penelitian kedua bertujuan untuk memperkenalkan cerita rakyat Bledug Kuwu kepada masyarakat. Penelitian ini dibuat lebih menarik menggunakan media *pop up* sehingga membangun karakter anak menjadi lebih baik dan pemberani.

Menurut Bluemel dan Taylor (2012 : 22) *Pop up Book* adalah sebuah buku yang menampilkan potensi untuk bergerak dan interaksinya melalui penggunaan kertas sebagai bahan lipatan, gulungan, bentuk, roda atau putarannya [12]. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa *Pop up Book* merupakan sebuah buku yang jika dibuka akan menampilkan gambar dengan unsur 3 dimensi dengan visualisasi cerita yang menarik dan dapat bergerak. Kelebihan buku *Pop up* dapat menampilkan unsur 3 dimensi serta memiliki bagian yang dapat bergerak, inilah yang menjadi perbedaan buku *Pop up* dengan buku cerita gambar biasa yang hanya disertai gambar visual berbentuk 2 dimensi.

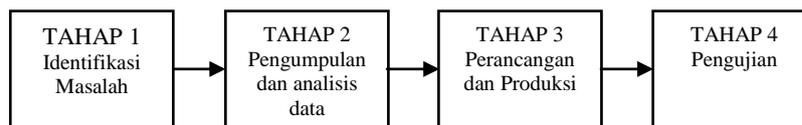
Cerita bergambar adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita. Cerita bergambar dicetak diatas kertas dan dilengkapi teks. Cerita bergambar merupakan media unik,

menggabungkan teks dan gambar dalam bentuk yang kreatif, media yang sanggup menarik perhatian semua orang dari segala usia, karena memiliki kelebihan, yaitu mudah dipahami [13]. Dalam buku cerita bergambar terdapat elemen ilustrasi dan teks. Ilustrasi digunakan untuk menerangkan suatu informasi tertulis, Ilustrasi dapat dibedakan menjadi dua yaitu utama dan pendamping. Ilustrasi utama digunakan untuk menyajikan ide besar, sedangkan ilustrasi pendamping untuk memperjelas ide utama [14]. Teks adalah naskah yang berupa kata-kata asli dari pengarang [15]. Warna adalah kesan yg diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan oleh benda-benda yang dikenainya [16]. Tipografi merupakan pelengkap suatu pendapat visual, tetapi sudah menjadi sajian utama komunikasi grafis yang berbentuk buku, katalog, atau brosur. Huruf memainkan peranan sangat penting dalam keberhasilan suatu bentuk komunikasi grafis [17].

Cerita Yanes Penakut Yang Menjadi Pemberani, mengisahkan seorang anak bernama Yanes yang berasal dari Yende, Papua. Yanes sering bermimpi buruk mengenai rasa takutnya. Itulah yang terjadi dengannya, sampai pada suatu kali dengan tak disangka Yanes melakukan perbuatan berani yang tak sembarang orang bisa melakukannya dan membuat Yanes disebut seorang pemberani.

### 3. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dan metode kuantitatif karena diperlukan dalam pengambilan data dan pengambilan kesimpulan, serta dilakukan wawancara kepada narasumber. Pendekatan kualitatif bersifat fleksibel dan berubah-ubah sesuai kondisi lapangan berupa pengambilan data dengan wawancara. Pendekatan kuantitatif berupa pengambilan data wawancara & kuesioner. Sedangkan strategi perancangan yang digunakan adalah *cyclic strategy*. *Cyclic strategy* atau strategi berputar ini pada dasarnya memiliki prinsip yang sama dengan *linear strategy*, hanya saja pada strategi ini ada suatu tahap perlu diulang kembali untuk menampung umpan balik (*feed back*) sebelum tahap berikutnya dilanjutkan [18]. Tahapan penelitian mengenai Perancangan Buku *Pop up* cerita bergambar Yanes Penakut Yang Menjadi Pemberani untuk anak usia 7-8 tahun pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Penelitian.

Tahap pertama yang dilakukan adalah mengidentifikasi masalah yang terjadi di ruang lingkup SD Mardi Rahayu Ungaran dan masalah kurangnya media yang menarik siswa dalam membaca buku cerita bergambar. Selanjutnya setelah tahap identifikasi masalah selesai, dilanjutkan pada tahap pengumpulan dan analisis data. Pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara dengan salah satu guru dan siswa yang ada di SD Mardi Rahayu Ungaran. Wawancara dengan guru dilakukan untuk mengetahui media apa saja yang sudah ada untuk cerita bergambar dan materi apa yang perlu digunakan melalui media tersebut. Wawancara bagi siswa dilakukan untuk mengetahui seberapa besar minat siswa dan media seperti apa yang diinginkan siswa untuk membaca cerita bergambar.

Dari hasil pengumpulan data didapatkan analisis data bahwa hanya ada dua media cerita bergambar di sekolah yaitu buku cerita bergambar dongeng dan legenda yang masih menggunakan teks daripada gambar, siswa tidak tertarik membaca dan siswa membutuhkan adanya media baru yang dapat menarik minat siswa untuk membaca buku cerita bergambar. Materi buku cerita bergambar yang perlu untuk dibuat medianya adalah materi tentang emosi takut dan belajar menjadi pemberani karena kurangnya media yang dapat menampilkan mengatasi emosi takut dengan jelas pada anak usia 7-8 tahun.

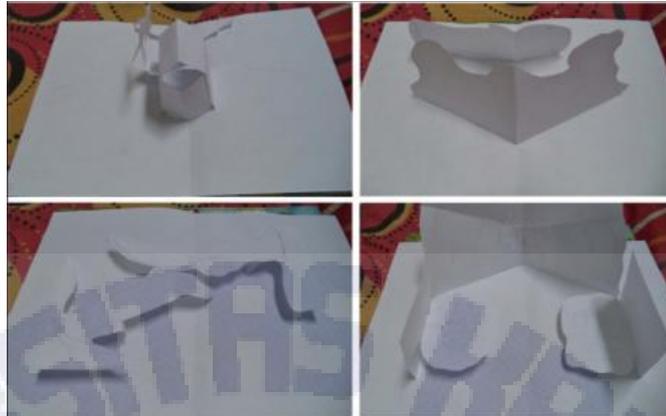
Proses perancangan buku *pop up* ini dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Proses perancangan buku *pop up*.

Proses perancangan dilakukan sebanyak dua kali, setelah melalui proses evaluasi oleh guru Sekolah Dasar Mardirahayu. Perancangan pertama dinilai kurang bisa menampilkan cerita Yanes Penakut Yang Menjadi Pemberani dengan jelas karena bentuk dari pop up yang masih biasa, sehingga belum bisa dipakai sebagai media *pop up*. Kemudian dilakukan perancangan ulang dan akhirnya memperoleh hasil yang sesuai menurut guru Sekolah Dasar

Mardirahayu. Perancangan buku *pop up* sebelum dilakukan evaluasi dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Perancangan buku *pop up*.

Media ini dirancang untuk mempermudah siswa memahami emosi takut dan menjadi pemberani, serta menarik minat siswa untuk membaca buku cerita bergambar. Media ini dirancang untuk siswa Sekolah Dasar kelas 1. Media yang dirancang ini berupa buku *pop up* Yanes Penakut Menjadi Pemberani berbentuk cerita bergambar.

Judul yang dipilih dalam perancangan buku ini adalah Yanes Penakut Yang Menjadi Pemberani. Alasan pemilihan nama ini karena buku ini adalah buku *pop up* yang bercerita tentang Yanes seorang Penakut Yang Menjadi Pemberani. Yanes adalah nama dari karakter utama tersebut yang akan menceritakan tentang bagaimana menjadi seorang pemberani. Selain itu pemilihan judul Yanes Penakut Yang Menjadi Pemberani juga supaya mudah dibaca dan diingat oleh siswa.

Konsep pembuatan buku *pop up* adalah menampilkan *pop up* tentang bagaimana Yanes melawan rasa takut. Tampilan *background* dipilih berdasarkan wawancara dengan guru SD Mardhirahayu dan juga disesuaikan dengan penelitian terdahulu oleh Aditya Dewa Kusuma dalam penelitiannya yang berjudul Perancangan Buku *Pop up* Cerita Rakyat Bledhug Kuwu. Buku ini adalah media *pop up* cerita maka dalam perancangan buku ini diperhatikan beberapa hal yang berpengaruh dalam pembuatan *pop up* cerita.

Menurut Jakson dalam pemilihan media *pop up* dapat menggugah imajinasi dan rasa keingintahuan anak, terutama karena *pop-up* menyimpan banyak sekali kejutan serta dapat dibuka, dilipat, dibuka, ditutup, ditarik dan lainnya untuk menimbulkan sesuatu kejutan yang baru. *Pop up* memiliki kejutan dan keunikan yang dapat diingat anak daripada sekedar buku bergambar biasa [19].

Konsep buku Yanes Penakut Yang Menjadi Pemberani adalah seorang anak bernama Yanes yang mengajak pembaca melewati ketakutannya, dan bagaimana menjadi pemberani.

Dilihat dari tujuan buku ini dirancang dengan materi-materi yang sesuai dengan anak umur 7-8 tahun. Anak dapat lebih mudah menggunakan buku *pop up* sebagai media cerita bergambar karena dapat menampilkan apa yang ingin ditampilkan, dan dapat dengan mudah disimpan. Cerita petualangan Yanes disusun berurutan di dalam buku, yaitu suasana di desa Yende, Papua, Yanes mendapat mimpi buruk dan berakhir di halaman terakhir. Hal ini membuat proses dalam menikmati cerita dan belajar tentang emosi takut menjadi lebih sistematis. Buku ini dirancang dengan bentuk *pop up*, menggunakan warna-warna cerah serta ilustrasi kartun, penggunaan gaya ilustrasi kartun dipakai karena menyesuaikan dengan anak yang imajinatif, serta memberikan daya tarik tersendiri untuk mengurangi rasa bosan dalam membaca dan meningkatkan minat anak dalam menikmati cerita.

### 1. Referensi Visual Masyarakat dan Desa Yende, Papua

Yende adalah desa di kecamatan Roon, Teluk Wondama, Papua Barat, Indonesia. Letak geografisnya adalah kepulauan sehingga sebagian warga masyarakat desa Yende ini bergantung pada hasil laut. Desa Yende sangat mempesona jika dilihat dari arah laut. Rumah masyarakat yang dibangun ditepi pantai dengan kayu hutan merupakan pemandangan yang unik [20]. Gambar Referensi Visual Masyarakat dan Desa Yende, Papua dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Referensi Visual Masyarakat dan Desa Yende, Papua [21].

Dalam perancangan ini, karakter anak dipilih karena berasal dari cerita yang diangkat dan target konsumennya adalah anak-anak usia 7-8 tahun. Nama karakter adalah Yanes, nama ini adalah karakter utama dari cerita Yanes. Selain Yanes ada juga karakter lain seperti ayah dan

Piet, yang bersama Yanes berpetualang dalam cerita ini. Karakter dibuat seperti anak di daerah Yende, Papua yang bertujuan agar nama dan bentuknya lebih melekat dalam ingatan anak.

## 2. Karakter Yanes

Yanes adalah tokoh utama dalam cerita "Yanes Penakut Yang Menjadi Pemberani". Yanes adalah anak laki-laki kecil yang penakut. Sifatnya yang penakut itu, membuat Yanes harus melewati ketakutannya dan berpetualangan untuk menjadi pemberani. Perancangan karakter Yanes dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5. Perancangan karakter Yanes.

## 3. Karakter Daniel

Daniel adalah karakter sekaligus ayah dari tokoh utama Yanes, yang membawa dia berpetualang ke laut dan memulai ceritanya menjadi pemberani. Ayah selalu memberi nasehat kepada Yanes untuk tidak menjadi seorang penakut. Perancangan karakter Daniel dapat dilihat pada Gambar 6.



Gambar 6. Perancangan karakter Daniel.

#### 4. Karakter Piet

Piet adalah sahabat Yanes yang mempunyai sifat penasaran dan suka bercerita tentang misteri laut. Sifatnya yang suka bercerita itu, membuat Yanes penasaran akan cerita Piet. Piet juga membantu Yanes dalam berpetualangan ke laut. Perancangan karakter Piet dapat dilihat pada Gambar 7.



Gambar 7. Perancangan karakter Piet.

Konsep pembuatan buku *pop up* adalah membuat jenis buku  $180^\circ$  dengan menggunakan beberapa perpaduan teknik *pop up*. Pada buku  $180^\circ$ , gambar buku dibuka agar terlihat bentuk 3 dimensinya apabila dibuka selebar  $180^\circ$  [22]. Setiap halaman pada buku  $180^\circ$  membentuk *pop up* dengan beberapa perpaduan teknik *V-Folding*, *Rotary*, *Parallel Slide*, *Pull Strips*, dan *Moving* yang dapat dijadikan sebagai *pop up* dalam cerita Yanes. Jumlah Buku *Pop up* ada 13 lembar yang terdiri dari *cover* judul, kata pengantar dan ikon, pengenalan karakter dan cerita Yanes.

Halaman 1-2 memperkenalkan desa Yende dimana Yanes dan Daniel ayahnya tinggal. Teknik *pop up* yang digunakan adalah *V-Folding* dan *Parallel slide*. *V-Folding* diterapkan untuk memperkenalkan karakter ayah dan Yanes dengan jelas, sedangkan *Parallel slide* diterapkan untuk memberi kesan timbul pada rumah Yanes. Halaman 3-4 menceritakan kebiasaan Yanes ketika sebelum tidur, ayahnya membacakan Kisah Rasul (Rasul Paulus). Teknik *pop up* yang digunakan adalah *V-Folding*. *V-Folding* diterapkan pada karakter ayah dan Yanes agar terlihat lebih jelas. Halaman 7-8 Siang harinya Yanes, Piet dan Daniel ayahnya sedang memancing. Piet bercerita tentang hiu paus. Teknik *pop up* yang digunakan adalah *V-Folding*. *V-Folding* diterapkan pada karakter ayah, Yanes, Piet dan hiu paus untuk memberi kesan tegas dan menarik pada ilustrasi. Halaman 17-18 Yanes selamat. Teknik *pop up* yang digunakan adalah *V-Folding*. *V-Folding* diterapkan pada karakter ayah, Yanes, dan Piet untuk memperjelas suasana ilustrasi tersebut. Halaman 19-20 Yanes dijuluki seperti

Paulus karena keberaniannya. Teknik *pop up* yang digunakan adalah *V-Folding*. *V-Folding* diterapkan pada karakter Yanes, Piet, Oskar, Yulia, Yohana dan *Background* bukit agar terlihat dengan jelas. Perancangan buku *pop up* halaman 1-2, 3-4, 7-8, 17-18, 19-20 dapat dilihat pada Gambar 8.



Gambar 8. Perancangan buku *pop up* halaman 1-2, 3-4, 7-8, 17-18, 19-20.

Halaman 5-6 Yanes bermimpi buruk ketakutan. Teknik *pop up* yang digunakan adalah *pull strips*. *Pull strips* diterapkan pada karakter Yanes untuk memberi efek terkejut pada saat

bermimpi buruk dengan jelas. Perancangan buku *pop up* halaman 5-6 dapat dilihat pada Gambar 9.



Gambar 9. Perancangan buku *pop up* halaman 5-6.

Halaman 9-10 ketika kail pancing tersangkut, ayah meminta Yanes menarik kail dengan alat pisau. Teknik *pop up* yang digunakan adalah *Moving*. *Moving* diterapkan pada tangan karakter Yanes dan Piet untuk memberi kesan timbul. Perancangan buku *pop up* halaman 9-10 dapat dilihat pada Gambar 10.



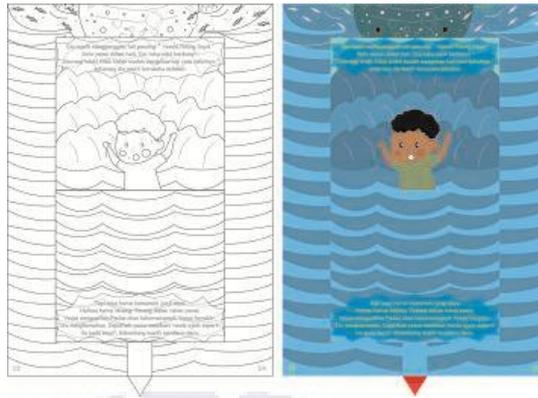
Gambar 10. Perancangan buku *pop up* halaman 9-10.

Halaman 11-12 Dengan keberaniannya Yanes menyelam ke laut dan berusaha memotong ikan Terusi. Teknik *pop up* yang digunakan adalah *Rotary*. *Rotary* diterapkan pada karakter Yanes agar ilustrasi terlihat lebih menarik dan interaktif. Perancangan buku *pop up* halaman 11-12 dapat dilihat pada Gambar 11.



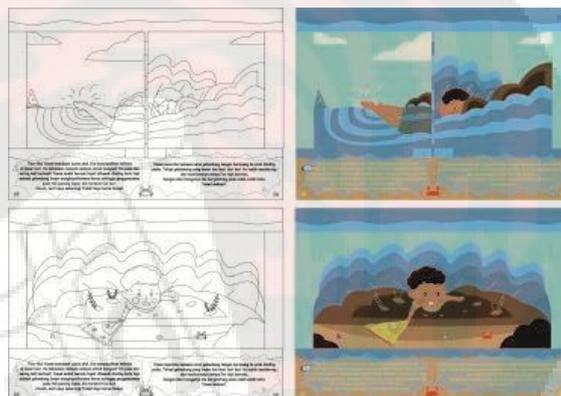
Gambar 11. Perancangan buku *pop up* halaman 11-12.

Halaman 13-14 Yanes sedang berenang, menyelamatkan diri untuk menghindari Hiu Paus. Teknik *pop up* yang digunakan adalah *Pull strips*. *Pull strips* diterapkan pada karakter Yanes untuk memperjelas ilustrasi Yanes yang sedang menyelamatkan diri. Perancangan buku *pop up* halaman 13-14 dapat dilihat pada Gambar 12.



Gambar 12. Perancangan buku *pop up* halaman 13-14.

Halaman 15-16 Yanes berusaha selamat dengan menyepakakan kaki agar hiu paus pergi dan malah tergulung ombak yang membawanya ketepian. Teknik *pop up* yang digunakan adalah *Moving*. *Moving* diterapkan pada karakter Yanes agar memberi kejutan ketika dibuka. Perancangan buku *pop up* halaman 15-16 dapat dilihat pada Gambar 13.



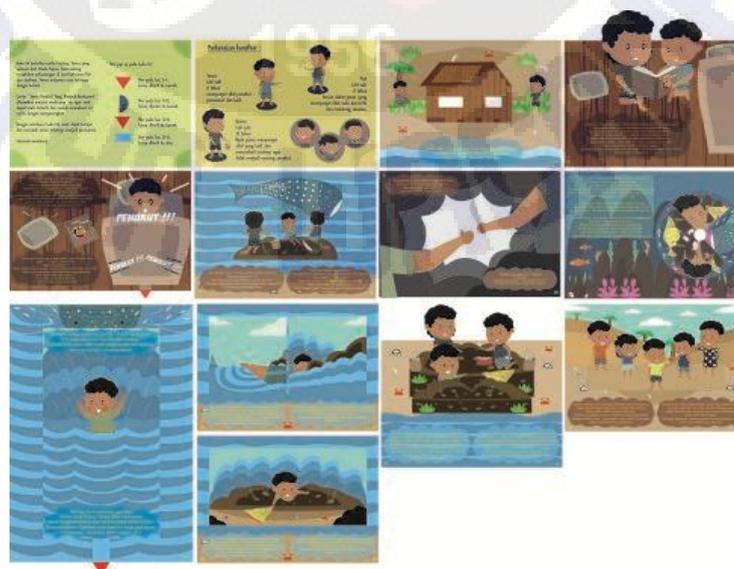
Gambar 13. Perancangan buku *pop up* halaman 15-16.

Proses selanjutnya adalah pembuatan *dummy*. *Dummy* dibuat dengan tujuan untuk menentukan ukuran awal buku dan komponen-komponen *pop up* yang terdapat di dalam buku. Ukuran yang sudah ditetapkan pada saat pembuatan *dummy*, kemudian dijadikan patokan untuk pembuatan ilustrasi dan pewarnaan secara digital. Pada *dummy* bentuk yang ukurannya besar dibuat dalam bentuk *pop up* tiga dimensi sedangkan benda benda yang kecil hanya digambar dalam bentuk dua dimensi. *Dummy* dibuat dengan menggunakan teknik *internal stand*. Teknik ini menggunakan panel sandaran, sehingga ketika buku dibuka, gambar akan berdiri [23]. *Layout* setiap cerita pada *dummy* dibuat berdasarkan bentuk cerita pada asalnya. *Dummy* dapat dilihat pada Gambar 14.



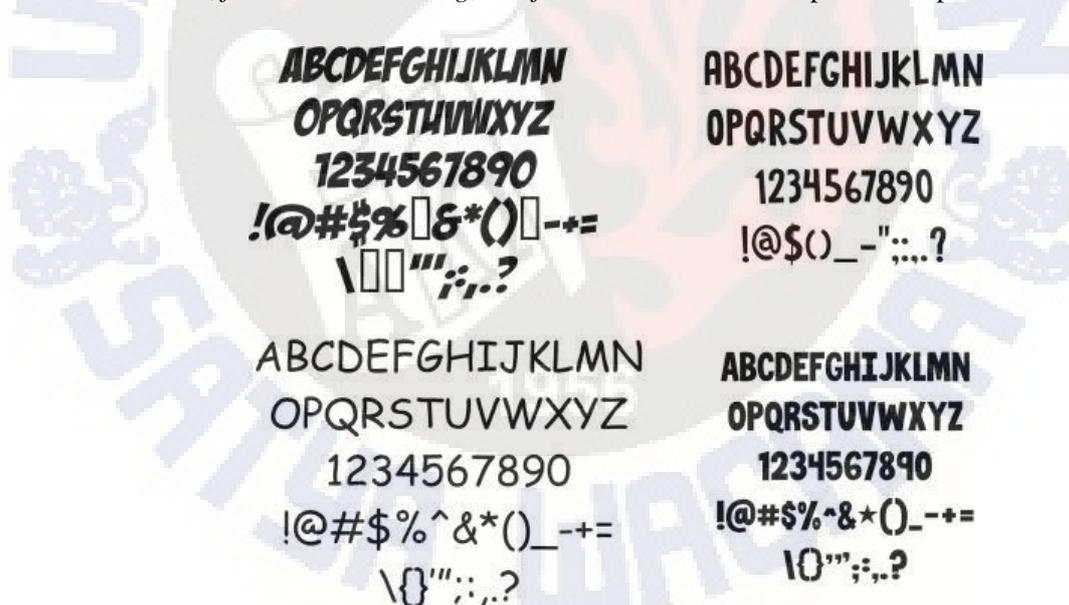
Gambar 14. *Dummy* buku Yanes penakut yang menjadi pemberani.

Proses selanjutnya adalah proses pembuatan ilustrasi dan pewarnaan digital. Semua komponen *pop up* pada *dummy* diukur kemudian ditransfer ke dalam bentuk digital untuk diwarnai. Warna yang digunakan adalah warna-warna cerah dan ilustrasi yang digunakan adalah kartun, sesuai dengan apa yang disukai anak-anak. Proses pewarnaan dimulai dengan pembuatan latar belakang atau *background* pada setiap cerita. Semua *background* pada setiap halaman diberi warna berbeda, dan juga diberi ilustrasi pendukung agar tidak terlihat monoton dan membosankan bagi anak. Kemudian pembuatan ilustrasi karakter dan ilustrasi pendukung yang ada pada *background*. Selanjutnya adalah proses pewarnaan pada komponen-komponen yang akan ditempelkan. Setiap komponen diberi warna sesuai warna pada cerita, supaya anak tidak bingung saat melihat ilustrasi cerita. Proses pewarnaan digital dapat dilihat pada Gambar 15.



Gambar 15. Hasil pewarnaan digital.

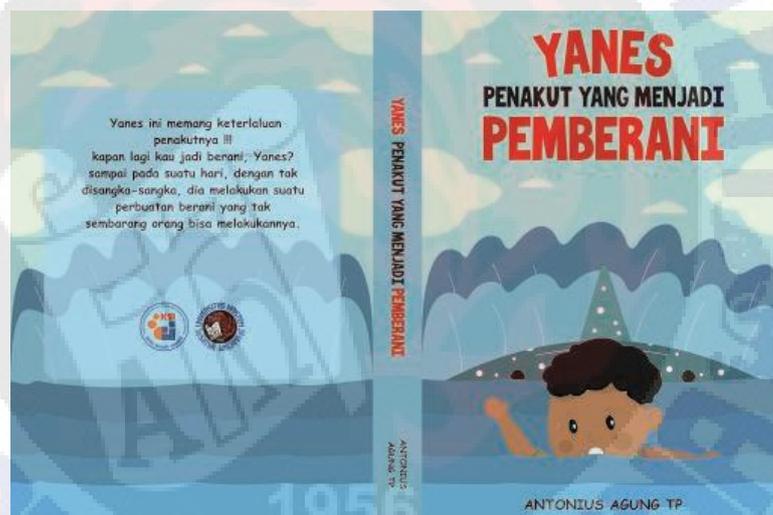
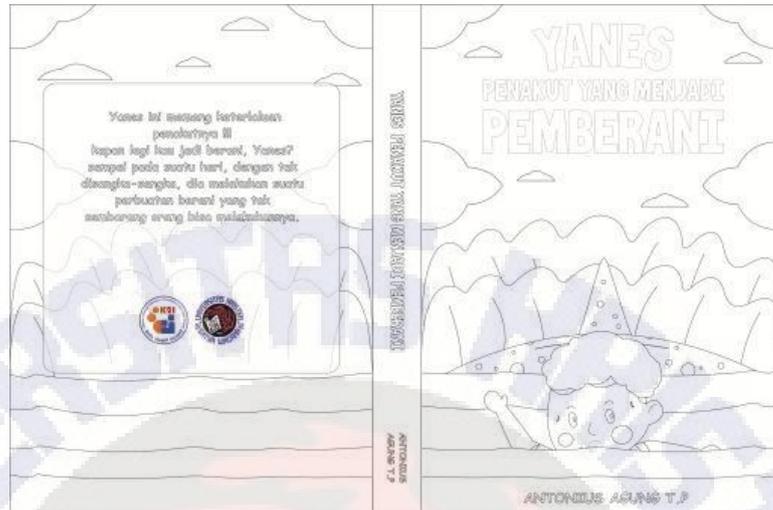
Tipografi yang terdapat didalam buku menggunakan empat jenis yaitu *font KG Crossing A Line*, *font BadaBoom BB*, *font DK Prince Frog*, dan *Comic Sans MS*. *Font* pertama yang dipakai adalah *font KG Crossing A Line*. *Font* ini termasuk dalam jenis *font decorative* dan dipakai pada judul buku. *Font* ini dipilih karena memiliki kesan kuat dan tebal, yang sangat cocok untuk judul, dan juga memiliki kesan berani dan santai, terlihat sangat cocok dengan anak-anak. *Font* kedua adalah *Font DK Prince Frog*. *Font* ini dipakai pada kata pengantar, pengenalan ikon dan karakter pada buku *pop up* Yanes Penakut Yang Menjadi Pemberani. *Font* ini termasuk jenis *font Sans Serif*. *Font* ini dipilih karena berbentuk seperti tulisan tangan yang ditulis menggunakan pensil, dan juga memiliki kesan Tebal, sehingga anak merasa santai dan tidak terlalu kaku dalam membacanya. *Font* ketiga adalah *font Comic Sans MS*. *Font* ini termasuk jenis *font Cursive*. *Font* ini dipakai pada teks cerita buku Yanes Penakut Yang Menjadi Pemberani. *Font* ini dipilih karena memiliki kesan santai, jadi sesuai untuk teks cerita tetapi tidak kaku dan memiliki kesan dinamis yang mewakili sifat anak-anak. *Font* keempat adalah *font BadaBoom BB*. *Font* ini termasuk dalam jenis *font decorative*. Dipakai untuk efek kata penakut dan memperkuat ilustrasi pada buku *pop up* Yanes Penakut Yang Menjadi Pemberani dihalaman 5-6. *Font KG Crossing A Line*, *font BadaBoom BB*, *font DK Prince Frog*, dan *font Comic Sans MS* dapat dilihat pada Gambar 16.



Gambar 16. *Font KG Crossing A Line*, *font BadaBoom BB*, *font DK Prince Frog*, dan *font Comic Sans MS*

Konsep ilustrasi pada *cover* buku adalah tampilan Yanes yang sedang berusaha selamat dari hiu paus, agar sesuai dengan isi buku *pop up* yang menceritakan kisah tentang Yanes yang sedang berusaha selamat dari hiu paus. Karakter Yanes pada gambar dibuat sedang berenang dari kejaran hiu paus dan ombak besar yang siap menerjang, untuk menampilkan unsur misterius dan juga untuk menampilkan bahwa terdapat hal yang membuat penasaran,

pada cerita apa yang selanjutnya terjadi. Cover belakang terdapat sinopsis tentang cerita isi buku, logo Fakultas Teknologi Informasi dan logo Universitas Kristen Satya Wacana. Cover buku *pop up* Yanes Penakut Yang Menjadi Pemberani dapat dilihat pada Gambar 17.



Gambar 17. Cover buku *pop up* Yanes Penakut Yang Menjadi Pemberani.

Warna yang digunakan pada perancangan judul buku yaitu merah dan hitam. Warna merah agar *font* terlihat jelas diantara banyak warna yang terdapat pada *cover*, juga memperjelas *font* pada judul dan merah pada tipografi memberikan kesan berani dan semangat, yang sesuai dengan sifat dari anak. Warna hitam untuk memperjelas *font* penakut yang menjadi pemberani. Penggunaan tipografi pada judul Yanes Penakut Yang Menjadi Pemberani adalah *font KG Crossing A Line* yang termasuk jenis *font decorative*. *Font* ini dipilih karena memberikan kesan berani dan semangat yang mewakili sifat anak, dan juga bentuknya sangat mewakili kartun sangat sesuai dengan buku Yanes Penakut Yang Menjadi Pemberani. Judul Yanes Penakut Yang Menjadi Pemberani dapat dilihat pada Gambar 18.

# YANES

## PENAKUT YANG MENJADI

# PEMBERANI

Gambar 18. Judul buku Yanes Penakut Yang Menjadi Pemberani.

Proses selanjutnya adalah proses cetak dan perakitan *pop up*. Pada proses ini semua komponen *pop up* yang sudah diwarnai secara digital diprint, dan kemudian dirakit sesuai *dummy*. *Pop up* yang sudah dirakit dapat dilihat pada Gambar 19.



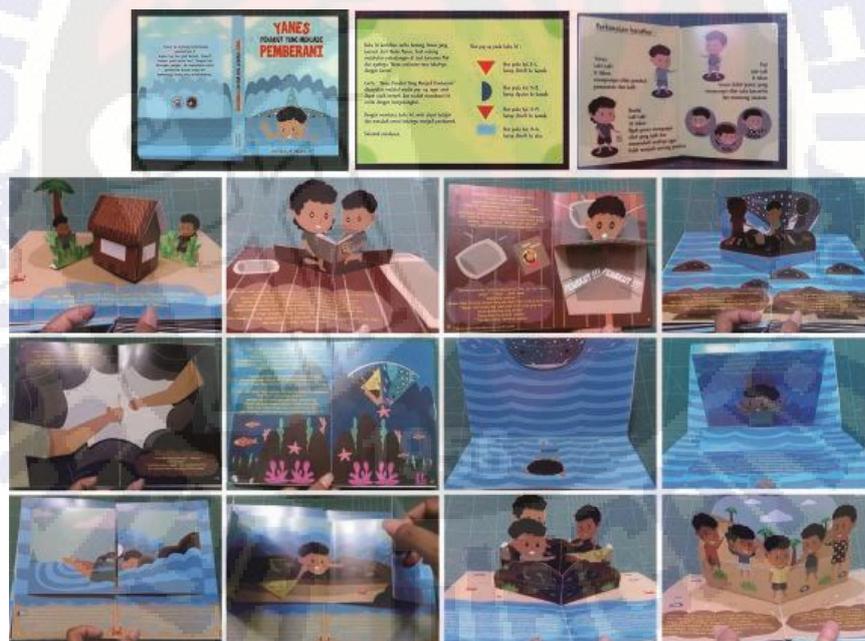
Gambar 19. *Pop up* yang sudah dirakit.

#### 4. Hasil Perancangan dan pembahasan

Berikut ini adalah hasil desain buku *pop up* Yanes Penakut Yang Menjadi Pemberani dari perancangan yang telah dilakukan. Perancangan pada buku *pop up* ini terdiri dari cover depan yang berisi ilustrasi, identitas buku seperti judul dan nama pembuat, halaman kata pengantar, halaman ikon yang berisi ilustrasi dan penjelasan tentang ikon yang digunakan dalam buku ini, dan halaman pengenalan karakter.

Bagian buku halaman 1-2 menceritakan tentang Yanes dan ayahnya yang tinggal di Yende Papua, teknik *pop up* yang digunakan adalah *V-Folding* dan *Parallel slide*. Halaman 3-4 menceritakan tentang Yanes ketika sebelum tidur, ayahnya membacakan kisah Rasul (Rasul Paulus), teknik *pop up* yang digunakan adalah *V-Folding*. Halaman 5-6 menceritakan tentang Yanes yang bermimpi buruk, ketakutan dan mendapat nasehat dari ayahnya, teknik *pop up* yang digunakan adalah *Pull strips*. Halaman 7-8 menceritakan tentang Yanes, Piet dan Daniel ayahnya sedang memancing dan bercerita tentang hiu paus, teknik *pop up* yang digunakan

adalah *V-Folding*. Halaman 9-10 menceritakan tentang ketika kail pancing tersangkut, ayah meminta Yanes menarik kail dengan alat pisau, teknik *pop up* yang digunakan adalah *Moving*. Halaman 11-12 menceritakan tentang Yanes yang sedang melawan rasa takutnya. Dengan berani seperti Rasul Paulus, Yanes menyelam ke laut dan berusaha memotong ikan terusi, teknik *pop up* yang digunakan adalah *Rotary*. Halaman 13-14 menceritakan tentang Yanes sedang berenang, menyelamatkan diri untuk menghindari hiu paus, teknik *pop up* yang digunakan adalah *pull strips*. Halaman 15-16 menceritakan tentang Yanes yang berusaha selamat dengan menyepakakan kaki agar hiu paus pergi dan malah tergulung ombak yang membawanya ketepian, teknik *pop up* yang digunakan adalah *Moving*. Halaman 17-18 menceritakan tentang Yanes selamat dari hiu paus, teknik *pop up* yang digunakan adalah *V-Folding*. Hal 19-20 menceritakan tentang yanes yang berhasil selamat dari hiu paus dan dengan keberaniannya dia dijuluki memiliki roh seperti Paulus yang berani, teknik *pop up* yang digunakan adalah *V-Folding*. Cover belakang yang berisi sinopsis cerita Yanes penakut yang menjadi pemberani, logo Fakultas Teknologi Informasi dan logo Universitas Kristen Satya Wacana. Hasil dari perancangan buku *pop up* dapat dilihat pada Gambar 20 .



Gambar 20. Hasil dari perancangan Buku *Pop up*.

Pengujian media ini dibagi menjadi 2 jenis metode pengujian. Pengujian secara metode kualitatif dan pengujian secara metode kuantitatif.

Pengujian metode kualitatif dilakukan wawancara dengan Bapak Georgius Radian Aprilliananda S.Sn selaku Desainer Grafis, guru kelas 1 SD Mardi Rahayu Ungaran Ibu Sri Sunaring Astoeti dan 2 orang tua.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Georgius Radian Aprilliananda S.Sn selaku Desainer Grafis, perancangan ini dinilai baik dan sangat diperlukan sebagai media baru

dalam proses pembelajaran anak melalui cerita dan *pop up*. Melalui media dengan teknik *pop up* yang dibuat ini anak lebih mudah mengetahui isi yang disampaikan dari cerita Yanes Penakut Yang Menjadi Pemberani. Ilustrasi, warna dan karakter kartun yang dipilih menarik, sesuai dengan anak 7-8 tahun.

Menurut Ibu guru Sri Sunaring Astoeti, media *pop up* ini membuat guru menjadi lebih mudah dalam menjelaskan materi isi cerita Yanes Penakut Yang Menjadi Pemberani. Karena bentuk *pop up* yang sangat jelas dan gambar ilustrasi kartun yang menarik membuat proses penyampaian cerita menjadi lebih dimengerti dan sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan siswa 7-8 tahun. Media ini membuat tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik, karena media ini dapat meningkatkan minat siswa dalam membaca buku cerita dan juga dapat memudahkan guru dalam proses mengajar atau menyampaikan isi cerita menjadi lebih *flexible*. Guru menyampaikan cerita menggunakan buku *pop up* sebagai alat peraga, siswa memahami isi cerita lewat gambar buku *pop up*. Buku *pop up* ini juga sudah dicoba untuk dipakai dalam proses mengajar di kelas, dan siswa sangat antusias dalam proses belajar menggunakan media ini. Hal ini membuat proses belajar mengajar berlangsung aktif dan berlangsung dari kedua sisi yaitu guru dan siswa.

Menurut wawancara dengan 2 orang tua yang memiliki anak dengan usia 7-8 tahun, menilai bahwa perancangan buku ini dinilai sangat membantu dan menginspirasi anak untuk belajar khususnya dalam merubah emosi takut menjadi pemberani. Buku ini sangat diperlukan bagi anak-anak untuk menambah pengetahuan dan informasi mengenai cerita lokal Indonesia. Buku ini juga diperlukan di rumah sebagai salah satu media belajar pendukung selain buku-buku sekolah. Buku ini tidak membosankan karena bukan hanya berisi tentang cerita anak-anak saja, tetapi ditambah dengan efek *pop up* yang timbul pada gambar dan ilustrasi kartun yang menarik, membuat anak-anak semakin tertarik membacanya.

Pengujian kuantitatif dilakukan dengan proses pengisian kuesioner. Perhitungan kuesioner dilakukan menggunakan skala likert. Skala likert ialah skala yang dapat dipergunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang suatu gejala atau fenomena pendidikan [24]. Pernyataan yang dipakai di dalam kuesioner berupa pernyataan positif dengan pembagian kategori sangat tidak setuju (STS) skor 1, tidak setuju (TS) skor 2, netral (N) skor 3, setuju (S) skor 4 dan sangat setuju (SS) skor 5. Responden yang dilibatkan adalah 30 orang siswa sekolah dasar pada daerah perkotaan. Pengisian kuesioner dilakukan dengan menunjukkan hasil perancangan buku *pop up* "Yanes, penakut yang menjadi pemberani".

Kuesioner diberikan untuk menilai tanggapan responden terhadap media cerita *pop up* Yanes Penakut Yang Menjadi Pemberani yang telah dibuat. Hasil penilaian kuesioner yang telah diisi oleh 30 responden, dapat dilihat pada Tabel 1.

**Tabel 1** Hasil kuesioner pengujian

No.	Pernyataan	STS (1)	TS (2)	N (3)	S (4)	SS (5)
1	Menyukai Tampilan sampul Buku “Yanes Penakut Yang Menjadi Pemberani”	0	0	2	4	24
2	Ilustrasi serta huruf dari buku ini dapat dilihat dengan jelas	0	0	1	5	24
3	Menyukai gambar di buku ini	0	0	3	5	22
4	Menyukai gambar ( <i>pop up</i> ) di buku ini	0	0	1	6	23
5	Menyukai teknik <i>pop up</i> yang digunakan pada buku ini	0	0	2	4	24
6	Teknik <i>pop up</i> pada buku ini mudah digunakan	0	0	2	5	23
7	Buku <i>pop up</i> ini cukup menarik dan tidak membosankan	0	0	1	3	26
8	Menyukai warna-warna yang digunakan pada buku ini	0	1	3	4	22
9	Bahasa di dalam buku mudah dimengerti	0	0	4	6	20
10	Kesesuaian Teks dan Ilustrasi di dalam buku jelas	0	0	2	5	23
11	Buku <i>pop up</i> cerita Yanes Penakut Yang Menjadi Pemberani cukup membantumu dalam memahami emosi takut menjadi pemberani.	0	0	2	7	21
12	Informasi dalam buku mudah dimengerti	0	0	2	6	22
Jumlah poin		0	1	20	53	201
Total poin keseluruhan		0 + 1 +24 +60+274= 359				

Dari Tabel 1, kemudian dihitung persentase likert dengan rumus sebagai berikut:

$$Rumus\ index\ \% = Total\ Skor / Y \times 100$$

Jadi hasil perhitungan akhirnya adalah

$$\begin{aligned}
 Rumus\ index\ \% &= Total\ skor / Y \times 100 \\
 &= 1684 / 1800 \times 100 \\
 &= 93,55\ \% \text{ (masuk interval “sangat setuju”)}
 \end{aligned}$$

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa anak-anak sangat menyukai desain sampul buku, gambar, cerita dan penggunaan warna yang dipakai, sangat setuju jika ilustrasi, teks dan huruf sudah terlihat dengan jelas serta anak-anak paham terhadap informasi yang disampaikan dalam isi buku dengan hasil presentase perhitungan 93,55 %.

## 5. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil pengujian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media berupa buku *pop up*, dapat membuat anak-anak lebih tertarik dalam membaca buku cerita bergambar dan memberikan kemudahan dalam memahami isi cerita dan belajar tentang emosi takut menjadi pemberani lewat cerita Yanes penakut menjadi pemberani dengan menyenangkan dan tidak membosankan. Buku *pop up* dapat mempermudah guru dan orang tua dalam menyampaikan isi buku cerita bergambar kepada siswa atau anak-anaknya. Penerapan konsep buku *pop up* digunakan dalam *project* ini karena *pop up* dapat memberikan unsur kejutan sehingga dapat menarik perhatian anak-anak pada buku cerita bergambar.

## 6. Daftar Pustaka

- [1] Pridajumiga, Risna. 2009. Proses Peningkatan Minat Baca melalui Pemberian Penghargaan di Perpustakaan Madrasah Pembangunan UIN Syarif Hidayatullah. UIN Syarif Hidayatullah Malang-ProgramStudi Perpustakaan.
- [2] Novia, CE dkk. 2016. Perancangan Buku Bergambar Dengan Daya tarik *pop up* Tentang Manajemen Emosi Untuk Anak – anak Usia 4-6 Tahun. Universitas Kristen Petra Surabaya-ProgramStudi Desain Komunikasi Visual.
- [3] Anonim. 2016. Ketakutan Pada Anak Wajar Terjadi, Terpenting adalah Melatih anak Bagaimana Mereka Mengatasi Rasa Takutnya Dengan Kata Lain Melatih Anak Menjadi Seorang Pemberani. <http://himawaribabys.com/>, Diakses tanggal : 1 Maret 2017.
- [4] Anonim. 2016. *Anger Management for Children*. <http://www.scholastic.com/>, Diakses tanggal : 9 April 2017.
- [5] S, Ernawulan. 2018. Perkembangan Anak Usia Dini ( Usia 6-8 tahun). <http://file.upi.edu/>, Diakses tanggal : 16 Desember 2018.
- [6] Tifanny. 2018. Keadaan sosial Budaya Pesona Papua. <https://www.loveinpapuaisland.com/>, Diakses tanggal : 16 Desember 2018.
- [7] Ndraha, Roswitha. 2009. Mendisiplinkan Anak dengan Cerita : membangun Keintiman dan Komunikasi Dengan Anak. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- [8] Mulyani Sumantri. 2001. Strategi Belajar Mengajar. Bandung: CV Maulana.
- [9] Herdian. 2015. Pengenalan Cerita Rakyat Cindelas Melalui Media Pop Up Book. Universitas Mercu Buana-ProgramStudi Desain Komunikasi Visual.

- [10] Bakhtawar, Eddo. 2015. “ Pembuatan Ilustrasi Buku *Pop-up* Sebagai Media Pengenalan Huruf dan Nama-nama Binatang Pada Anak Usia Dini “. Universitas Negeri Semarang-Program Studi Desain Komunikasi Visual.
- [11] Kusuma, Dewa. A. 2013. “ Perancangan Buku *Pop - up Cerita Rakyat Bledhug Kuwu* “. Universitas Negeri Semarang-ProgramStudi Desain Komunikasi Visual.
- [12] Bluemel & Taylor. 2012. *Pop Up Books: A Guide for Teachers and Librarians*. USA: Library of Congress Cataloging-in-Publication-Data.
- [13] Anggara, M. B. dkk. 2014. “ Perancangan Buku Cerita Bergambar Interaktif Pendidikan Karakter Untuk Anak Usia 4-6 tahun ”. Universitas Kristen Petra Surabaya-ProgramStudi Desain Komunikasi Visual.
- [14] Loomis, Andrew. 1959. *Successful Drawing*. London: Titan Books.
- [15] Text dan Pengertian. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia (Edisi Ketiga)*. Jakarta: Balai Pustaka.
- [16] Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia (Edisi Ketiga)*. Jakarta: Balai Pustaka.
- [17] Sihombing, Danton. 2003. *Tipografi dalam Desain Grafis*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- [18] Sarwono, Jonathan dan Hary Lubis. 2007. *Metode Riset Untuk Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi.
- [19] Jackson, P. 1993. *The Pop-Up Book*. London : Anness Publishing Limited.
- [20] Asis Key Tokan. Berkontemplasi di Kampung Yende. <https://papuabarat.antaranews.com>. Diakses tanggal: 16 Desember 2018.
- [21] Asis Key Tokan. Berkontemplasi di Kampung Yende. <https://papuabarat.antaranews.com>. Diakses tanggal: 16 Desember 2018.
- [22] Novia, CE dkk. 2016. Perancangan Buku Bergambar Dengan Daya tarik *pop up* Tentang Manajemen Emosi Untuk Anak – anak Usia 4-6 Tahun. Universitas Kristen Petra Surabaya-ProgramStudi Desain Komunikasi Visual.
- [23] Larosia Rizqi. 2014. Perancangan Buku *Pop Up* Pengenalan Aksara Jawa untuk Anak-Anak Terbitan Tiga Serangkai. UNS-Fak. sastra Jurusan Desain Komunikasi Visual
- [24] Djaali dan Muljono. 2008. *Pengukuran Dalam Bidang Pendidikan*. Jakarta: PT.Grasindo.